

GamerGate: Giocare da Parassiti

Dr Paolo Ruffino

University of Lincoln, UK

In questa presentazione offrirò un'interpretazione di come la figura del parassita possa aiutarci a comprendere il fenomeno GamerGate, e valutare la nostra posizione di accademici, giocatori, designer e commentatori. Questo intervento prende spunto da una serie di eventi personali e scambi dialettici emersi mentre portavo avanti la mia ricerca, periodo durante il quale il mio lavoro si ispirava ai commenti del canale GamerGate su Reddit, e veniva ripreso negli stessi spazi dagli utenti del sito.

GamerGate è il nome dato a una serie di accuse e minacce rivolte a donne coinvolte nella cultura dei videogiochi. Sebbene la cultura videoludica sia intrisa da sempre di profondo maschilismo, spesso mascherato da libera competizione e *nerdismo*, il fenomeno GamerGate ha portato questa tendenza alle sue estreme conseguenze tra l'estate 2014 e il 2015 (Dovey and Kennedy 2006; Chess and Shaw 2015; Paul 2018). Nel suo momento peggiore, GamerGate ha prodotto minacce di morte nei confronti di game designer e commentatrici come Zoe Quinn e Anita Sarkeesian. La campagna è nata e si è propagata soprattutto su social network come Twitter, 4chan e Reddit.

Il mio intervento prenderà come punto di partenza proprio un commento pubblicato su Reddit nel marzo 2015, da uno user anonimo (nickname 'koyima'). Il commento si rivolgeva esplicitamente al mondo accademico e ai game studies, visti come istituzioni incapaci di dare il giusto credito ai *gamer*, e preoccupati solo di difendere il femminismo e la sua presunta agenda politica. Un utente di Reddit contribuiva alla discussione con il seguente commento (mia traduzione): "l'accademia è come un parassita del gioco al momento. Non producono nulla, cercano solo di fare soldi e saggi (per il loro prestigio) sfruttando il lavoro di altre persone. Di solito cercano di distruggere il lavoro altrui attraverso una prospettiva parziale che non ha un'applicazione nella vita reale' (koyima, 2015).

Nonostante i toni dispreggiativi dell'autore, la definizione del ruolo dell'accademico è piuttosto calzante. Gli studiosi raramente producono qualcosa di tangibile, adottano una prospettiva sicuramente parziale e personale, rielaborano il lavoro di altri ricercatori, e talvolta non offrono applicazioni immediate del loro lavoro. Eppure i parassiti possono essere di molti tipi diversi. I parassiti uccidono esseri viventi, ma sono spesso anche vitali per altri organismi. Sono parassiti anche gli organismi simbiotici che rendono possibile la vita. Da una prospettiva più ampia essere un parassita non è affatto una posizione svantaggiosa. Michel Serres, ne *Il Parassita* (1982), teorizzava come gli organismi parassitari siano cruciali nei processi di scambio e comunicazione, generalizzando quindi la figura del parassita in qualcosa di più ampio. Il parassita può essere un'eccezione alla norma, o un disturbo nei segnali, il rumore o l'interferenza in un sistema. Le interruzioni parassitarie, secondo Serres, non sono solo da considerarsi come esterne ai sistemi, ma come la loro condizione di possibilità. I parassiti vivono ai margini e dunque tracciano i confini, aprendo i sistemi verso l'esterno. Di fatto, rendendoli possibili, grazie al loro scambio con altri sistemi (siano essi organismi, o culture). I parassiti sono mediatori: stabiliscono connessioni e trasformazioni tra cose già esistenti, alterano le strutture degli organismi biologici e danno loro nuove forme, mentre creano qualcosa per se stessi.

In questo intervento prendo spunto dalla polisemia e polivalenza del parassita, ed illustro l'imperativo etico che sottende la figura parassitaria. La figura del parassita ci permette di decostruire le affiliazioni identitarie, e superare il concetto di rappresentazione come falso mito dei discorsi sul genere (Shaw 2014; Fisher and Harvey 2013). La questione dunque non consiste nello stabilire chi è fuori o dentro alla cultura del videogioco, chi ne entra a fare parte o ne resta escluso. Tale visione porta infatti a considerare i giocatori come categorie (spesso assimilabili a quelle delle indagini di mercato), il cui supposto ingresso nella cultura videoludica viene presentato come un evento. Guardare invece alle molteplici forme di parassitaggio, ovvero ai numerosi modi di scrittura e riscrittura del presente, passato e futuro del mezzo del videogioco, ci permette di considerare le molteplici dinamiche di legittimazione e esclusione di gruppi, persone, e forme di vita.

In questa presentazione racconto i modi in cui il mio lavoro è stato ispirato dai commenti degli utenti pro-GamerGate su Reddit, per venire poi ripreso proprio da questi. Offro una prospettiva sui modi in cui l'evento GamerGate è stato recepito dalla comunità accademica e dalla critica (Alexander 2014; Golding 2014), e di come forme di parassitaggio benefico persistano ad opera di autrici e autori dalla complessa categorizzazione (Anna Anthropy, Robert Yang).

Citazioni

Alexander, Leigh. 2014. 'Gamers Don't Have to Be Your Audience: Gamers Are Over'. *Gamasutra.com*, 28 August. Accessed 27 April 2018.
https://www.gamasutra.com/view/news/224400/Gamers_dont_have_to_be_your_audience_Gamers_are_over.php.

Chess, Shira, and Adrienne Shaw. 2015. 'A Conspiracy of Fishes, or, How We Learned to Stop Worrying About #GamerGate and Embrace Hegemonic Masculinity'. *Journal of Broadcasting and Electronic Media* 59 (1): 208–20.

Dovey, Jon, and Kennedy, Helen. 2006. *Game Cultures: Computer Games as New Media*. London: Open University Press.

Fisher, Stephanie J., and Alison Harvey. 2013. 'Intervention for Inclusivity: Gender Politics and Indie Game Development'. *Loading . . .* 7 (11): 25–40. Accessed 27 April 2018.
<http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/118>

Golding, Dan. 2014. 'The End of Gamers'. *Dan Golding blog*, 28 August. Accessed 27 April 2018.
<http://dangolding.tumblr.com/post/95985875943/the-end-of-gamers>.

koyima. 2015. 'Post on People Are Now Claiming That GamerGate Is Killing Gaming Archiving'. *Reddit*, 10 March. Accessed 27 April 2018.
www.reddit.com/r/KotakuInAction/comments/2ygk0q/people_are_now_claiming_that_gamergate_is_killing/cpa6sjh.

Paul, Christopher. 2018. *The Toxic Meritocracy of Video Games: Why Gaming Culture Is the Worst*. Minneapolis (MN) and London: University of Minnesota Press

Serres, Michel. 1982. *The Parasite*. Baltimore (MD): The Johns Hopkins University Press.

Shaw, Adrienne. 2014. *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. Minneapolis (MN) and London: University of Minnesota Press